

Deutschland zum besten Games-Standort machen!

10 Forderungen des game – Verband der deutschen Games-Branche

Stand: 14. August 2020

**game – Verband der
deutschen Games-Branche**

Friedrichstraße 165
10117 Berlin

www.game.de

Ansprechpartner

Maren Raabe
Leiterin Politische Kommunikation
T+49 30 2408779-15
maren.raabe@game.de

1. Games-Entwicklung in Deutschland nachhaltig fördern

Um dem Games-Standort Deutschland den Anschluss an den internationalen Wettbewerb zu ermöglichen, muss die Games-Förderung des Bundes unbürokratisch, planbar und transparent umgesetzt werden sowie langfristig angelegt sein. Deutschland als Entwickler-Standort und Games „Made in Germany“ brauchen eine gute Sichtbarkeit sowie Vernetzung hierzu-lande als auch international.

2. Games für besseres Lernen, in der Schule und lebenslang

Unser Bildungssystem muss die Chancen von Games für die digitale Bildung in Schulen, Berufsschulen, Hochschulen, in der Weiterbildung und für das lebenslange Lernen nutzen. Die Entwicklung von Games für den Unterricht muss gezielt gefördert und vorangetrieben werden. Medienkompetenz und Programmierkenntnisse sind elementar für die Schülerinnen und Schüler im Digitalzeitalter und müssen obligatorischer Teil des Unterrichts sein.

3. Mehr Engagement für Games-Fachkräfte

Der deutschen Games-Branche fehlen hoch spezialisierte, erfahrene Fachkräfte. Da sie in Deutschland nicht in ausreichender Zahl zur Verfügung stehen, muss die Ausbildungssituation verbessert und der Zuzug dieser Fachkräfte aus dem Ausland erleichtert werden.

4. Digitale Infrastruktur für alle

Für eine erfolgreiche Games-Entwicklung und die Millionen Spielerinnen und Spieler muss der Games-Standort Deutschland flächendeckend gigabit-fähig sein. Das gilt für leistungsfähige breitbandige Internetanbindungen und ein starkes 5G-Netz: Deutschland muss schnell auf allen Verbreitungswegen aufholen und eine zukunftsfähige digitale Infrastruktur für Alle zugänglich machen.

5. Jugendschutz: Modern, konvergent und international anschlussfähig.

Bund und Länder müssen endlich einheitlich moderne und konvergente gesetzliche Jugendschutz-Vorschriften schaffen, die zur Medienrealität von Kindern und Jugendlichen passen und eine internationale Anschlussfähigkeit gewährleisten. Viele zeitgemäße Schutz-Systeme und technische Einrichtungen aus der Games-Branche können hierfür ein Vorbild sein.

6. Infrastrukturen für die Games-Entwicklung

Games-Hubs, mit Inkubations- und Accelerator-Programmen, sind wichtige unternehmerische Heimat für Gründerinnen und Gründer sowie eine Chance für den regionalen Wirtschaftsstandort. Sie fördern den Austausch zwischen Games-Unternehmen und die Kooperation mit anderen Branchen, die vom Potenzial der Spieleentwicklung profitieren wollen. Für diese wirtschaftlichen und innovatorischen Effekte braucht es ein starkes Engagement und die Unterstützung von Ländern und Kommunen.

7. Investitionssicherheit geben, Werte schaffen.

Als Games-Branche haben wir innovative Geschäftsmodelle entwickelt, die sich vor allem an den Bedürfnissen der Nutzerinnen und Nutzer und an der Praktikabilität ausrichten. Neue digitale Geschäftsmodelle brauchen Freiräume, deshalb muss auch in der digitalen Welt ein fairer Interessenausgleich zwischen Verbraucherrechten und unternehmerischer Freiheit gefunden werden. Die Stärkung der mündigen und souveränen Nutzerinnen und Nutzer muss Vorrang haben vor neuer Regulierung.

8. Keine Chance für Hater, Trolle und Piraten: Auch Sicherheitsbehörden digital fit machen

Als Games-Branche setzen wir uns tagtäglich für Vielfalt und Toleranz ein. Entschieden müssen alle Akteure gemeinsam Hate Speech und verrohendem sowie teilweise rechtswidrigem Verhalten in unserer digitalen Gesellschaft entgegentreten. Für flexible und zielorientierte Lösungen müssen dafür die digitalen Kompetenzen der Behörden ausgebaut werden.

9. Deutschland zum besten Esport-Standort machen

Wir wollen Deutschland zum besten Esport-Standort machen. Angesichts der hohen gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz von Esport müssen die Rahmenbedingungen bestmöglich ausgestaltet werden. Insbesondere gilt es, die wertvolle Arbeit der Vereine mit Esport-Angebot zu fördern und nicht weiter zu benachteiligen. Sie müssen daher in der Abgabenordnung als gemeinnützig anerkannt werden.

10. Mit Gamification spielend helfen

Games sind mehr als Unterhaltung. Sie können in nahezu allen Lebensbereichen unterstützend wirken, sie schaffen neue Zugänge und animieren zu noch besseren Leistungen. Sie sind leicht zugänglich und häufig kostengünstiger. Der Einsatz von digitalen Spielen sollte daher in allen Lebensbereichen unterstützt werden, insbesondere im Bereich Digital Health.

Computer- und Videospiele sind das Leitmedium der digitalen Gesellschaft und anerkanntes Kulturgut. Games sind Massenmedium: Jeder zweite Deutsche spielt Computer- und Videospiele. Die Erzählungen und Charaktere aus Games prägen Generationen und beeinflussen unsere Ästhetik und die gesellschaftlichen Diskurse. Zugleich ist die Games-Branche die am dynamischsten wachsende Medienbranche und steht beispiellos als Treiber für digitale Innovationen. Ihre Mechaniken und Technologien werden längst in vielen anderen Lebensbereichen eingesetzt. Games überwinden selbstverständlich Grenzen, wenn mehr als 2,2 Milliarden Menschen weltweit miteinander Computer- und Videospiele spielen – unabhängig von Alter, Geschlecht, sexueller Orientierung, Herkunft oder Religion. Sie sind als Medium so vielfältig wie die Entwickler-Teams rund um den Globus. Gerade in der Corona-Krise haben Games bewiesen, dass sie ein sozialer Ort der Begegnung und des Austauschs sind, wo Familien und Freunde sich trotz Ausgangssperren begegnen können, und dass sie zuhause auch in Krisenzeiten Spaß machen.

Der Standort Deutschland konnte an dem rasanten weltweiten Wachstum, an den Kulturtechniken der digitalen Erzählungen und der Technologiekompetenz bislang jedoch nur bedingt partizipieren. Deutschland ist weltweit einer der größten Absatzmärkte für Games, im Jahr 2019 wurden hierzulande rund 6,2 Milliarden Euro Umsatz mit Spiele-Hard- und -Software erwirtschaftet. Als Produktionsstandort für Games hat Deutschland mit der Computerspielförderung des Bundes jetzt endlich Gelegenheit, aufzuholen und zu einem international wettbewerbsfähigen Entwickler-Standort zu werden. Im Vergleich zu Ländern wie Kanada, Großbritannien oder Frankreich, die schon lange umfangreiche, nachhaltige und erfolgreiche Games-Fördersysteme aufgebaut haben, hängt Deutschland nach wie vor hinterher. Der Umsatzanteil deutscher Games-Entwicklungen in Deutschland stagniert bei unter 5 Prozent. Damit Deutschland den Anschluss an die Entwicklung dieses Zukunftsmediums gelingen und die Branche wachsen sowie ihre vielen Potenziale für Wirtschaft und Gesellschaft entfalten kann, sind verlässliche Rahmenbedingungen nötig und unsere 10 Forderungen müssen umgesetzt werden. Unser Ziel ist es, Deutschland zum besten Games-Standort zu machen.

1. Games-Entwicklung in Deutschland nachhaltig fördern

Die Potenziale der deutschen Games-Branche müssen stärker genutzt werden, um digitale Innovationen, neue Arbeitsplätze und kulturelle Impulse zu ermöglichen. Wichtigste Voraussetzung dafür ist die Förderung durch den Bund, die die Games-Entwicklung und -Produktion in Deutschland systematisch und spezifisch unterstützt und ein Level Playing Field im internationalen Wettbewerb gewährleistet. Weltweit profitieren viele Games-Entwickler von spezifischen Förderprogrammen, vielfach in Form von steuerlichen Erleichterungen für die Produktion ihrer Spiele. Damit die deutsche Förderung wettbewerbsfähig sein kann, muss sie unbürokratisch, planbar und transparent sein und eine vergleichbar automatisierte Vergabe von Zuschüssen sicherstellen. Entwickler-Studios aller Größen sollen gleichermaßen profitieren, was positive Effekte für die gesamte Entwickler-Landschaft nach sich zieht. Für Bundesländer und Regionen ist die Förderung durch den Bund eine Chance, eigene Akzente zu setzen,

mit anschlussfähigen Programmen die Maßnahmen des Bundes zu ergänzen und von starken regionalen Effekten zu profitieren.

Um einen dauerhaften Erfolg zu gewährleisten, müssen die Mittel für die Computerspieleförderung langfristig (auch im Bund über das Jahr 2023 hinaus) zur Verfügung stehen und entsprechend einem voraussichtlich wachsenden Bedarf angepasst werden.

Die Computer- und Videospielbranche ist international wie kaum ein anderer Wirtschaftszweig. Erfolgreich wird Deutschland mit Games und werden Games aus Deutschland mit einer langfristigen Vision für das Medium und den Standort. Hierzu gehören eine (internationale) Sichtbarkeit und eine professionelle Vermarktung. Deutschland bietet per se und mit den verbesserten Rahmenbedingungen durch die Förderung viele gute Voraussetzungen für einen starken Games-Standort. Um diese im globalen Wettbewerb um Fachkräfte und Investoren sichtbar zu machen, muss die Attraktivität des Standortes mittels eines professionellen und modernen Standort-Marketings herausgestellt werden, das personell und finanziell nachhaltig ausgestattet sein muss.

Zur Sichtbarkeit trägt auch der Deutsche Computerspielpreis als bedeutendste Auszeichnung für Spiele aus Deutschland bei. Mit diesem Preis werden prämierte Spiele sowie ihre Macherinnen und Macher in den Mittelpunkt gestellt, für Gamer und Gamerinnen, die Games-Branche und die breite Öffentlichkeit. Partnerschaftlich zwischen Bundesregierung und Games-Branche setzen uns für eine kontinuierliche Weiterentwicklung des Preises ein.

Auch eine weltweite Vernetzung ist für den Erfolg der deutschen Branche von besonderer Bedeutung. Dies ist aktuell noch wichtiger, um Entwickler in Deutschland für die Zeit nach der Corona-Krise zu stärken. Kleine und unabhängige Entwickler (sogenannte Indie-Entwickler) aus Deutschland und Vertreter etablierter Studios sollten daher stärker in Accelerator-Programme und Außenwirtschaftsförderprogramme des Bundes sowie in Auslandsreisen von Regierungsvertretern eingebunden werden. Deutschland muss international stärker als leistungsstarker Entwicklungsstandort für Games wahrgenommen werden. Dies kann besser gelingen, wenn die Messeauftritte des Bundes einen kreativen und modernen Gesamtcharakter mit einer starken Dachmarke erhalten. Zudem sollten die Unterstützungsprogramme des AUMA (Verband der deutschen Messewirtschaft) modernisiert und flexibilisiert werden. Messstände müssen zielgruppengerecht und im richtigen Umfeld eingesetzt werden.

2. Games für besseres Lernen, in der Schule und lebenslang

Mit digitalen Inhalten unterstützte Lehr- und Lernformen sind eine sinnvolle und bereichernde Ergänzung in der Schul- und Berufsbildung. Das zeigt sich umso stärker in den Zeiten, in denen wegen der Corona-Pandemie physischer Unterricht nicht stattfinden kann. Games stellen dabei ein besonders interaktives und bereicherndes digitales Lern- und Lehrmittel für nahezu alle Fachbereiche dar. Das gilt sowohl für sogenannte Serious Games, die einen bestimmten

Lerneffekt verfolgen, als auch für kommerzielle Unterhaltungsspiele, die einen pädagogischen Mehrwert bieten. Games vermitteln Inhalte besonders anschaulich und motivieren zu hohen Lernerfolgen – auch bei sehr komplexen Lehrstoffen. Die große Vertrautheit mit den Mechaniken und Darstellungsformen von Games, die fester Bestandteil des Alltags der Jugendlichen sind, erhöht die Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern und steigert den Lernerfolg. Daher sollte die Entwicklung von Games für den Unterricht gezielt gefördert und in Modellprojekten der vorbildliche Einsatz von digitalen Spielen sowie von Serious Games vorangetrieben werden. Lehrkräfte, die Games im Unterricht einsetzen wollen, müssen dabei unterstützt werden.

Im schulischen Unterricht muss die Fähigkeit zur kritischen und selbstbestimmten Mediennutzung ein wesentliches Bildungsziel sein, damit die Schülerinnen und Schüler die nötigen digitalen Kompetenzen vermittelt bekommen, um mit den Medien des Digitalzeitalters reflektiert umgehen zu können. Grundlegende Programmierkenntnisse sind von elementarer Bedeutung und müssen bereits frühzeitig in der Schule vermittelt werden. Hierfür gilt es nicht nur die nötige Infrastruktur zu schaffen, sondern auch die Wissensvermittlung muss sich den neuen Herausforderungen anpassen. Neben dem Einsatz von Games als innovative digitale Inhalte, müssen die Ausstattung der Schulen mit der nötigen Infrastruktur und eine kontinuierliche Aus- und Weiterbildung in digitalen Kulturtechniken für Lehrkräfte obligatorisch sein.

Über die digitale Schul- und Berufsbildung hinaus müssen Serious Games fester Bestandteil der beruflichen Weiterbildung, der Lehre an Hochschulen und Universitäten sowie des lebenslangen Lernens sein. Ihr Einsatz muss anerkannt und gefördert werden, um auch den Beschäftigten in den Betrieben eine moderne und zeitgerechte Form der Fortbildung zu ermöglichen. Eine fundierte Forschung muss den Einsatz von Games im gesamten Bildungsweg untermauern und wissenschaftlich begleiten.

3. Mehr Engagement für Games-Fachkräfte

Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in der Games-Branche sind gefragte Spezialistinnen und Spezialisten, die Spitzentechnologie und Kreativität verbinden. Durch alle aus der Games-Förderung zu erwartenden Effekte wird der Bedarf an Fachkräften weiter steigen. Die Nachfrage muss durch Zuwanderung sowie durch eine gute Ausbildung in spezifischen Studien- und Ausbildungsgängen erfüllt werden.

Der Arbeitsmarkt für die begehrten erfahrenen Köpfe sind Games-Entwickler-Studios auf der ganzen Welt. Zudem sind die Fachkräfte aus der Computer- und Videospieldentwicklung angesichts der weiter voranschreitenden Digitalisierung auch in anderen Branchen sehr gefragt. Um diese international begehrten Fachleute nach Deutschland zu holen, sind flexible Rahmenbedingungen nötig. Deutsche Sprachkenntnisse für den Zuzug nach Deutschland voraussetzen, verkennt die Arbeitsweise heimischer Entwickler-Teams und würde beim Anwerben internationaler Fachkräfte deutsche Unternehmen gegenüber internationalen Konkurrenten

stark benachteiligen und darf daher für die Games-Branche nicht als Regel gelten. Der Dienstleistungscharakter der Bundesagentur für Arbeit muss auch für Games-Unternehmen gestärkt werden.

In den letzten Jahren sind zahlreiche neue Games-Studiengänge entstanden. Diese Entwicklung muss politisch konsequent weiter unterstützt und gefördert werden – auch einheitlich auf europäischer Ebene. Dazu gehört auch, Games als interdisziplinäres Forschungsgebiet zu stärken. So fehlt in Deutschland im Gegensatz zu vielen anderen Ländern beispielsweise die Anerkennung von Game Studies als ordentliche Disziplin mit eigenständigem Promotionsrecht.

Auch Ausbildungsberufe wie beispielsweise „Game-Engineering“, der Programmierkenntnisse mit Game-Design-Know-how verknüpft sind im Games-Bereich mittelfristig ein wichtiger Baustein für ein gesundes Wachstum der Branche in Deutschland.

4. Digitale Infrastruktur für alle

Zu einer modernen Infrastruktur gehört auch eine schnelle Internetanbindung. Obwohl ein Internetanschluss mit hohen Datenraten über wirtschaftlichen Erfolg, Innovationen, Wissensvermittlung und gesellschaftliche Teilhabe entscheidet, hinkt Deutschland noch immer bei der flächendeckenden Versorgung, den internationalen Standards und technischen Möglichkeiten hinterher. Die Entwicklung von Computer- und Videospiele findet arbeitsteilig, teilweise weltweit über Grenzen hinweg, statt. Große Datenmengen müssen schnell geteilt werden können. Auch Esport-Turniere können nur dort stattfinden, wo hohe Datenraten erreicht werden können. Leistungsstarke und latenzarme Breitbandinternetzugänge sind außerdem angesichts der großen Datenmengen, die beim Download von Computer- und Videospiele sowie im Cloud-Gaming anfallen, auch für die Millionen Spielerinnen und Spieler von großer Bedeutung. Der Games-Standort Deutschland muss daher flächendeckend gigabit-fähig sein. Das gilt für leistungsstarke breitbandige Internetanbindungen und ein starkes 5G-Netz: Deutschland muss schnell auf allen Verbreitungswegen aufholen und eine zukunftsfähige digitale Infrastruktur für alle zugänglich machen.

5. Jugendschutz: Modern, konvergent und international anschlussfähig

Als Games-Branche nehmen wir den Schutz von Kindern und Jugendlichen sehr ernst und haben viele zeitgemäße Systeme und technische Einrichtungen zum Schutz vor nicht geeigneten Inhalten eingeführt, die über die gesetzlich vorgesehenen Maßnahmen weit hinausgehen. Gleichzeitig müssen aber auch alle gesetzlichen Vorschriften endlich aus einem Guss, modern und konvergent ausgestaltet werden und zur Medienrealität von Kindern und Jugendlichen passen. Hierfür müssen die Zuständigkeiten zwischen Bund und Ländern zielorientiert geklärt werden, damit es nicht länger Widersprüche und Doppelstrukturen gibt, die Verwirrung bei Nutzern und Anbietern stiften und zu Rechtsunsicherheit führen. Die internationale

Anschlussfähigkeit des Jugendschutzes muss gewährleistet werden, damit auch weiterhin über die International Age Rating Coalition (IARC) deutsche Jugendschutzstandards weltweit zur Geltung gebracht werden können. Als game haben wir dazu sieben konkrete Maßnahmen für einen modernen Jugendschutz in Deutschland eingefordert, die hier nachzulesen sind.

6. Infrastrukturen für die Games-Entwicklung

Für einen erfolgreichen Games-Standort ist die grenzenlose Zusammenarbeit in internationalen Teams so wichtig wie der enge Austausch und der kreative Prozess an einem Ort. Die Games-Branche braucht konkrete Orte, an denen Unternehmen tätig sein können und ein Austausch mit anderen Branchenteilnehmern lokal stattfinden kann. Sogenannte Hubs, mit angesiedelten Inkubations- und Accelerator-Programmen, bieten nicht nur für Absolventen und Gründer eine erste unternehmerische Heimat und verhindern so ihre Abwanderung, sondern sind auch aufgrund der vielfältigen Kooperationsmöglichkeiten für etablierte Unternehmen sehr attraktiv. Durch zentrale Orte wird eine Bündelung von Entwicklern und Dienstleistern erreicht, ein Raum für Veranstaltungen geschaffen und somit Aufmerksamkeit für die Games-Branche generiert.

Der Austausch mit anderen Branchen, die von den Technologien und Innovationen der Spieleentwicklung (künstliche Intelligenz, Mixed Reality, Echtzeitsimulationen) profitieren wollen, kann so ebenfalls erleichtert werden. Über die wirtschaftlichen Effekte hinaus bietet ein Hub auch Möglichkeiten der spielerisch-digitalen Bildung für Jugendliche und Erwachsene. Hierfür braucht es Engagement und die Unterstützung von Ländern und Kommunen für Game-Hubs.

7. Investitionssicherheit geben, Werte schaffen

Als Games-Branche haben wir innovative Geschäftsmodelle entwickelt, die sich vor allem an den Bedürfnissen der Nutzerinnen und Nutzer und an der Praktikabilität ausrichten. Um das sichere Spielerlebnis noch weiter verbessern zu können, sind Anbieter auch auf Spieldaten angewiesen und müssen sie rechtssicher erheben und verarbeiten dürfen. Auch ein Verzicht auf das Widerrufsrecht muss möglich sein, etwa bei In-Game-Käufen. Diese Zusatzinhalte, die bereits von den Spielenden genutzt werden, könnten sonst nicht rechtssicher erworben werden. Verbraucherschutz muss für Games gefahrenbezogen wirken. Mit Blick auf den europäischen digitalen Binnenmarkt ist eine europaweit einheitliche Umsetzung der Richtlinien dringend geboten, damit keine Wettbewerbsnachteile für den deutschen Games-Standort entstehen. Die EU-Urheberrechtsrichtlinie überträgt das hohe deutsche Schutzniveau im Urhebervertragsrecht auf ganz Europa und über diese Regelungen sollte nicht hinausgegangen werden. Bei der EU-Initiative für einen Digital Services Act müssen die Besonderheiten der Games-Branche mitberücksichtigt werden. Das Herkunftslandprinzip muss dabei weiterhin zwingend beachtet werden, wie auch beim Jugendschutz. Eine Verlängerung der Ausnahme von Computerspielen in der Geoblocking-Verordnung ist weiterhin wichtig, denn sie

ermöglicht gleichzeitig den Absatz hochwertiger Produktionen zu angepassten Preisen in wirtschaftsschwächeren Regionen und die Refinanzierung der aufwendigen Produktionen.

8. Keine Chance für Hater, Trolle und Piraten: Auch Sicherheitsbehörden digital fit machen

Hier spielt Vielfalt! Als Games-Branche setzen wir uns tagtäglich für Vielfalt und Toleranz ein. Mit umfangreichen Community-Instrumenten und differenzierten Sanktionen treten Anbieter „toxischen Spielerinnen und Spielern“ entgegen, um schnell und nachhaltig auf Verstöße gegen Regeln und Gesetze zu reagieren. Unternehmen müssen entschieden und Hand in Hand mit staatlichen Stellen Hate Speech und verrohendem und teilweise rechtswidrigem Verhalten von Nutzern und Nutzerinnen in unserer digitalen Gesellschaft entgegentreten. Die dynamische Medienentwicklung ist dabei für alle die größte Herausforderung und verlangt flexible und zielorientierte Lösungen. Beispielsweise müssen die differenzierten Kommunikationsmöglichkeiten in Spielen beachtet werden. Zahlreiche Best Practices aus der Games-Branche sind hier vorbildlich. Schon heute arbeiten Anbieter mit den Strafverfolgungsbehörden zusammen. Dabei fehlt es diesen jedoch vielfach an technischer Ausstattung und technischem Verständnis. Die digitalen Kompetenzen der Behörden müssen spezifisch ausgebaut werden. Eine technische und personelle Aufrüstung ist auch mit Blick auf die Verfolgung neuartiger Urheberrechtsverletzungen wie durch Piratenserver wünschenswert.

9. Deutschland zum besten Esport-Standort machen

Esport ist ein besonders dynamisch und stark wachsendes Phänomen der globalen Games-Kultur. Eine Bewegung, bei der Millionen Menschen im Wettbewerb spielen oder den erfolgreichsten Spielerinnen und Spielern zuschauen. Wir wollen Deutschland zum besten Esport-Standort machen. Bereits heute ist Deutschland Heimat und Austragungsort einiger der international renommiertesten Wettkämpfe, Teams und Unternehmen. Der Umsatz in diesem Segment wuchs in Deutschland zwischen 2016 und 2018 jährlich um durchschnittlich 25 Prozent und wird 2020 voraussichtlich auf über 100 Millionen Euro steigen. Global wurde inzwischen die Milliarden-Dollar-Umsatzmarke geknackt. Angesichts der hohen gesellschaftlichen, kulturellen und wirtschaftlichen Relevanz von Esport müssen die Rahmenbedingungen für alle Esport-Akteure bestmöglich ausgestaltet werden. Detaillierte Informationen zu Esport sind hier zu finden. Vorrangig gilt es, folgende Probleme zu lösen, um die Situation von Esport weiter zu verbessern:

A) Anerkennung der Gemeinnützigkeit für Vereine mit Esport-Angebot

Immer mehr Spielerinnen und Spieler wünschen sich den Anschluss an einen klassischen Verein und organisieren sich zunehmend lokal. Diesen Vereinen geht es vor allem um den Gemeinschaftssinn: Es wird gemeinsam trainiert, es werden ganzheitliche Trainingspläne entwickelt, Nachwuchsarbeit wird betrieben und soziale Projekte wie Medienkompetenztrainings werden initiiert. Damit unterscheiden sie sich nicht von anderen Vereinen, die einen als gemeinnützig anerkannten Zweck verfolgen. Um die wertvolle Arbeit der Vereine mit Esport-Angebot zu

fördern und eine Gleichbehandlung mit anderen Vereinen zu ermöglichen, müssen diese E-sport-Vereine in der Abgabenordnung ebenfalls als gemeinnützig anerkannt werden. Dazu muss in der Abgabenordnung in § 52 Absatz 2 Ziffer 21 Esport ergänzt werden: „die Förderung des Sports (Schach gilt als Sport) und des Esports“.

B) Chance für Länder und Kommunen

Kommunen und die lokale Wirtschaft profitieren davon, wenn Ligen oder Turniere bei ihnen vor Ort stattfinden. Die lokalen Wirtschaftsförderungen müssen daher aktiv um die Austragung von Esport-Veranstaltungen werben. Ein erfolgreicher Esport-Standort ist außerdem offen für alle Esport-Turniere, unabhängig vom Genre der gespielten Games. Nötig ist der Zugang auch zu Hallen, die sich in kommunaler Hand befinden. Um die Übertragung der Turniere per Stream zu ermöglichen, ist außerdem ein Glasfaseranschluss nötig.

C) Die Förderung von Talenten

Esport lebt von den Talenten, die auf Weltklasse-Niveau spielen und eine hohe Bekanntheit erlangen. Diese Esportlerinnen und Esportler dienen als Vorbilder und haben eine repräsentative internationale Strahlkraft, vergleichbar mit Talenten in anderen Kultur- und Sportbereichen. Die esports player foundation übernimmt als „Not for Profit“-Institution Verantwortung für die Entwicklung der individuellen Leistung, der Persönlichkeit und der schulischen und beruflichen Perspektive. Der Bund muss die Initiative unterstützen. Vorbild für eine Förderung kann die Unterstützung der Stiftung Deutsche Sporthilfe durch den Bund sein.

Dabei ist die Frage, ob Esport Sport ist, nicht entscheidend. Trotz zahlreicher Parallelen zum klassischen Sport ist Esport einzigartig, etwa hinsichtlich seiner Ausübung oder auch der Organisation.

10. Mit Gamification spielend helfen

Games sind nicht nur großartige Unterhaltung. Sie bieten Entspannung und bauen Kompetenzen auf. Sie bringen Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht, sexueller Orientierung, Herkunft oder Religion zusammen und ermöglichen es uns, einfach mal für ein paar Minuten abzuschalten, gemeinsam Spaß zu haben und Neues zu entdecken.

Games bieten daher nicht nur in der Bildung ein sehr großes Potenzial, sondern können in nahezu allen Lebensbereichen unterstützend wirken. Sie schaffen mutig neue Wege zu schwer zugänglichen gesellschaftlichen, historischen oder kulturellen Themen oder animieren zu noch besseren Leistungen. Sie sind leicht zugänglich, weil sie unabhängig von Ort und Zeit nutzbar sind. Häufig sind digitale Spiele zudem kostengünstiger als herkömmliche analoge Wege und Methoden. Im Gesundheitssektor werden Games zur Prävention und als Therapiemittel eingesetzt. Games klären spielerisch auf und helfen, im Alter körperlich und geistig fit zu bleiben. Damit Health Games bei den Patientinnen und Patienten ankommen und neue Projekte in diesem Bereich vorangetrieben werden können, müssen bestehende Barrieren abgebaut werden und Krankenkassen die Entwicklung aktiv unterstützen.